LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS



AÑO 2·NÚMERO 8
DICIEMBRE 2017·$60

SONIC











¡PREPARATE!

Al igual que mis colegas de ***Replay***, yo también tuve la suerte de tener una infancia pixelada. Era apenas un mocoso cuando mis viejos decidieron regalarme mi primera Family Game, y desde aquel instante mis prioridades eran las mismas que cualquiera que haya integrado la generación de 8 y 16 bits. Me tocó presenciar el boom del *Sonic*, las polémicas del *Doom* y el furor del *Mortal Kombat*. Podía pasarme una tarde entera metiéndole fichas al arcade de *Cadillacs and Dinosaurs* o noches en vela siguiendo las instrucciones para completar el *Alone in the Dark*. Incluso al momento de comprarme el Sega todavía me interesaban los gráficos precarios del Atari.

Pero al promediar la adolescencia mis intereses viraron hacia otras ramas artísticas. Terminé vendiendo mis consolas, regalando mi colección de *Xtreme PC* y tirando mis VHS de *Top Kids*. Claro que con el tiempo me lamenté por tomar semejantes decisiones, pero de alguna manera mi espíritu gamer se mantuvo presente. Si pasaba por un local de fichines, me resultaba inevitable deslizar una tarjeta por el *Time Crisis* o moverle las paletas al flipper de *Los Locos Addams*.

Ahora que superé la barrera de los 30 y me convertí en un padre de familia, puedo asegurar que con solo retomar aquellos joysticks de la vieja escuela vale la pena ejercitar tanta nostalgia. Por eso, les recuerdo a los que cada tanto descargan un MAME para despuntar el vicio que agarrarse a trompadas en el *Urban Champion* o acomodar piezas en el *Tetris* no es una actividad anticuada.

La costumbre del retrogaming no tiene que encasillarse como una moda pasajera o un revival impuesto por el mercado. Te lo dice una persona a quien el *Arkanoid* todavía le saca canas verdes y que jugaba al *Contra* desde antes de que alguien le pusiera el rótulo de vintage. Que yo sepa, los cartuchos no tienen fecha de vencimiento.

Enrique

UN PIBE SUELTO EN SACOA. Puro amor por las maquinitas.

equipo Replay | Año 2 · Nº8 Diciembre 2017

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editores:** Ezequiel Vila y Sergio Rondán **Jefe de redacción:** Carlos Andrés Maidana **Redactores:** Juan Manuel Péndola, gBot, Jimena Nymeria, Andrea Cukier, Enrique D. Fernández **Colaboran en este número:** Christian Gulisano, Cristian Loccisano **Corrección:** Hernán Moreno **Fotografía:** Hernán Paz **Retoque digital:** Romina Tosun

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de diciembre de 2017.

Nuestras redes sociales las administra:





BATMAN™ RETURNS

LA OSCURIDAD AMPLIFICA LA FRIALDAD DE LA NIEVE QUE CAE. UN GRITO ESTRIDENTE PERFORA EL FRÍO MIENTRAS OBSERVAMOS LA CASA FAMILIAR DE LOS COBBLEPOT. LOS PADRES, HORRORIZADOS ANTE LA APARIENCIA Y EL COMPORTAMIENTO DE SU HIJO DESFIGURADO, LO ARROJARON JUNTO CON SU CUNA AL RÍO DE CIUDAD GÓTICA. LA CUNA FLOTÓ POR EL ALCANTARILLADO Y TERMINÓ EN MUNDO ÁRTICO, PARTE DEL VIEJO ZOOLÓGICO DE CIUDAD GÓTICA. ALLÍ, FUE TRANSPORTADA HACIA LA OSCURIDAD POR ENORMES PINGÜINOS EMPERADOR.

33 AÑOS DESPUÉS...

SE ACERCA LA NAVIDAD EN CIUDAD GÓTICA. PERO REPETIDOS AVISTAMIENTOS DE UNA EXTRAÑA CRIATURA CON FORMA DE PINGÜINO HAN ESTADO CAUSANDO PREOCUPACIÓN EN LA METRÓPOLI. EL ALCALDE SE ESTÁ DIRIGIENDO A LA MULTITUD EN LA PLAZA GÓTICA, COMPLETAMENTE INCONSCIENTE DE UN ENORME PAQUETE DE REGALO ROJO QUE LENTAMENTE SE MUEVE HACIA EL GENTÍO. EL PAQUETE SE ABRE DE REPENTE Y EXTRAÑOS MIEMBROS DE LA BANDA DEL CIRCO TRIÁNGULO ROJO CORREN ENTRE LAS MASAS ATERRORIZADAS.

CIUDAD GÓTICA TIENE UN HÉROE QUE ESTÁ AL TANTO DE TODO HECHO MALVADO QUE SE PRODUZCA EN LA CIUDAD. UN HÉROE QUE GUARDA FUERZA E INTELIGENCIA BAJO SU MÁSCARA OSCURA, ÉL ES EL MISTERIOSO BATMAN. ÉL SE ENFRENTA VALIENTEMENTE A TODO MAL. LA FRÁGIL PAZ QUE EXISTE EN CIUDAD GÓTICA ES REFORZADA POR SU PRESENCIA.

SIN EMBARGO, HAY UN NUEVO JUGADOR EN LA CIUDAD. UN ADVERSARIO QUE CREA CAOS EN CIUDAD GÓTICA. SOLÍA SER LA SUMISA SECRETARIA DE MAX SHRECK, UN PODEROSO HOMBRE DE NEGOCIOS. FRUSTRADA POR LA MALDAD DE SHRECK, SE HA TRANSFORMADO EN GATÚBELA. RONDA LAS CALLES EN BUSCA DE BATMAN, PERO ¿LO AYUDARÁ O SE UNIRÁ AL PINGÜINO PARA TRATAR DE DESTRUIRLO?



LA BATALLA DE BATMAN ESTA POR COMENZAR

START

.PASEN Y VEAN

UNA NOCHE EN EL MUSEO

EL MUSEO DE INFORMÁTICA ABRIÓ SUS PUERTAS PARA LA NOCHE DE LOS MUSEOS Y *REPLAY* TAMBIÉN FUE PARTE DE ESTE CLÁSICO EVENTO PORTEÑO.

.TXT CHRISTIAN GULISANO

El reloj marcó las 20 hs. y, como pasaba con Smithers y la tromba de nenitas entrando a comprar la nueva Lisa Corazón de León, a las 20.01 el lugar ya estaba completamente lleno de gente. El pasado sábado 4 de noviembre el Museo de Informática se sumó a La Noche de los Museos, iniciativa impulsada por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, y abrió sus puertas de manera libre y gratuita durante toda la noche. La asistencia superó ampliamente las expectativas: 5200 personas de todas las edades admiraron una excelente y numerosa colección de computadoras de la línea Commodore, contando con la guía informativa de voluntarios y amigos del museo. Esa noche también estuvieron



¡HAY EQUIPO. CHRISTIAN, SERGIO Y PENDO SE PUSIERON LA CAMISETA DE *REPLAY*.

▶▶▶ presentes los Pungas de Villa Martelli, el movimiento de arte digital nacido en 1996. Como lo vienen haciendo desde hace casi veinte años en eventos nacionales e internacionales, expusieron demos, música chiptune, pixel art y demás material, invitando a la reflexión acerca del uso, consumo y apropiación de la tecnología, la obsolescencia programada y las posibilidades técnicas y estéticas ofrecidas por las computadoras en los últimos años. Cabe recordar que esta muestra continúa hasta el 20 de diciembre de este año.

"¡Mirá, una revista de jueguitos!"

Gracias a la gentil invitación del presidente del museo, Carlos Chiodini, y de su mujer, Alicia, ***Replay*** estuvo presente con un stand exclusivo. Ahí la gente pudo conseguir todos los ejemplares y también merchandising de la revista. Y además, muchas personas se quedaron charlando con parte de nuestro staff, hablando de la publicación y también compartiendo anécdotas e historias sobre los videojuegos que marcaron su infancia y adolescencia. Algo muy curioso fue que no solo gente treintañera y de más edad se llevaba la revista, sino también nenes que se quedaban enganchados con las tapas de *Mario* o *Los Simpson*. Una clara muestra de diferentes generaciones unidas por una misma pasión, como lo son nuestros queridos jueguitos.



La muestra "Desde los márgenes del bit" está basada en el diseño conceptual de Esteban Sebastiani (Ysyry) y desarrollada por Esteban Palladino (Uctumi), Sebastián Fonte (Octavo), Leonardo Rocco (Arlequin), Marina Pereyra (Petscii Cola), Santiago Cárdenas (Alakran) y los integrantes de Pungas de Villa Martelli. Podés encontrar más data de los PVM en su sitio web, pungas.space.



***EN FEBRERO DE 2018 COMIENZA "GAME", UNA MUESTRA DEDICADA 100% A LOS VIDEOJUEGOS DE TODAS LAS ÉPOCAS.**

Se va la segunda

Sin dudas, el Museo de Informática es una visita obligada para todos los amantes de la retroinformática y también de los videojuegos, ya que en febrero de 2018 comienza "Game", una muestra dedicada 100% a videojuegos de todas las épocas, desde el *Pong* hasta la realidad virtual. La muestra se extenderá hasta las vacaciones de invierno y, con todo el material y experiencia que la gente del museo tiene en su haber, seguramente tenga un éxito similar al de La Noche de los Museos. A ir agendando entonces estas fechas para volver a vivir otra muestra a pura nostalgia, pero de la linda.

PEQUEÑOS GUERREROS

LUEGO DE ALCANZAR EL RÉCORD DE DESCARGAS CON *STRANGER THINGS: THE GAME*, LOS DE NETFLIX LOGRARON CONVERTIR A MILLONES DE SERIÉFILOS EN RETROGAMERS.

.TXT E.D.F.

Sin lugar a dudas, uno de los grandes fenómenos del año pasado fue *Stranger Things*, la serie de impronta fantástica que revisiona con nostalgia toda la cultura pop de los ochenta. Tras convertirse en uno de los productos más exitosos de Netflix, y con motivo de promocionar el lanzamiento de su segunda temporada, sus ejecutivos idearon una movida publicitaria que mantuvieron en secreto hasta días antes del estreno mundial de los nuevos episodios.

En el pasado mes de octubre, la empresa BonusXP lanzó un videojuego exclusivo para móviles basado en el programa y sus contenidos. *Stranger Things: The Game* es una aventura gráfica de estilo point and click que respeta las normativas del género y rescata el formato pixelado de títulos clásicos como The Legend of Zelda, recreando escenarios originales de la serie y utilizando una banda sonora en 8 bits.

Siguiendo el argumento de la serie, debemos encontrar personajes, buscar objetos, desactivar puertas bloqueadas y encontrar pasajes ocultos; además de combatir contra agentes, búhos y criaturas del Upside Down. Todo esto mientras recorremos el pueblo de Hawkins e interactuamos con sus habitantes. El jugador puede ir cambiando entre los diferentes protagonistas de la serie a medida que van siendo rescatados; cada uno de ellos posee una habilidad particular para resolver obstáculos y eliminar enemigos.

El juego permitía acceder a un tráiler exclusivo y los usuarios debieron esperar a que los nuevos episodios estuvieran disponibles para poder completarlo. *Stranger Things: The Game* obtuvo una muy buena recepción, tanto entre los fanáticos del programa como de los aficionados al retrogaming. Puede descargarse gratis desde Play Store y App Store.

READING...

EMPEZARON A ABUNDAR LIBROS SOBRE LA TEMÁTICA, ESTOS SON ALGUNOS DE LOS QUE PASRON POR NUESTRAS MANOS Y TE LOS COMENTAMOS.

.TXT JUAN IGNACIO PAPALEO



ARTCADE
BITMAPBOOKS.CO.UK
MARQUESINAS CLÁSICAS ESCANEADAS Y RESTAURADAS DIGITALMENTE. 324 PÁGINAS. 130 MARQUESINAS. EXTRAS DE BOCETOS Y REPORTAJES. POR: $575*



Sam Dyer

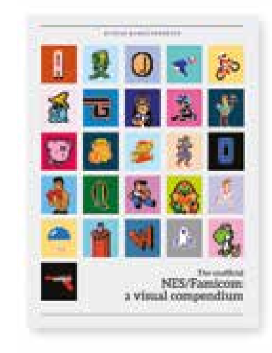


NOS CONTESTA EL DIRECTOR DE BITMAP BOOKS

¿Tu interés en el diseño gráfico se relaciona con un interés personal en los videojuegos?

Mi amor por el diseño gráfico comenzó cuando tuve mi Commodore 64 en 1989. Me pasaba horas mirando asombrado el pixel art. Esta obsesión continuó con la Commodore Amiga, de la que incluso comencé a copiar el box art en mi tiempo libre. Nunca me canso de mirar cosas tan copadas como el arte de las cajas de Super Famicom o el pulcro diseño de producto de Neo Geo.

NES/FAMICOM A VISUAL COMPENDIUM
BITMAPBOOKS.CO.UK
PASEO VISUAL POR LOS MEJORES JUEGOS DE LA CONSOLA. UNA EDICIÓN HERMOSA CON CAJA Y TAPA LENTICULAR.
POR: $690*

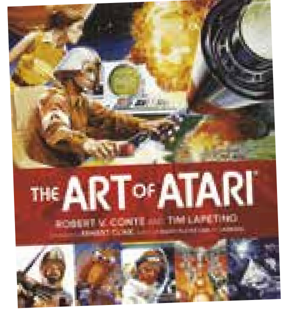


¡ARGENTINO!



* LOS PRECIOS ESTÁN EN PESOS ARGENTINOS. TE RECORDAMOS QUE LOS LIBROS SON PRODUCTOS EXENTOS DE PAGAR IMPUESTOS, POR LO QUE AL PRECIO PUBLICADO SOLO TENDRÍAS QUE AGREGARLE EL COSTO DE ENVÍO.

DIARIO DE UN GAMER RETRO
FACEBOOK.COM/DGRETRO
NO TUVIMOS LA SUERTE DE TENERLO EN NUESTRAS MANOS PARA LEERLO AÚN, PERO NOS CONTACTAMOS CON AGUSTÍN MIRANDA, SU ESCRITOR/EDITOR, Y NOS PASÓ UN ANTICIPO QUE NOS CUENTA UNA HISTORIA PERSONAL MARCADA POR LOS VIDEOJUEGOS. CREACIÓN LOCAL A APOYAR. POR: $400*



THE ART OF ATARI
ARTOFATARI.COM
COMPILA EL HERMOSO TRABAJO REALIZADO ALREDEDOR DE LA HERMOSA ATARI. SUS PUBLICIDADES, GRÁFICA DE CARTUCHOS, CATÁLOGOS Y MÁS: FORMATO GRANDE Y TAPA RÍGIDA. UN LUJO. POR: $720*

PELÍCULAS ▶

VICIANDO POR UN SUEÑO

CON TAN SOLO UNA MONEDA Y VARIAS HORAS FRENTE A UNA PANTALLA, UN AFICIONADO A LOS ARCADES BATÍA EL RÉCORD MENOS PENSADO.

.TXT ENRIQUE D. FERNÁNDEZ



Corría el año 1984 cuando en la famosa sala de arcades Twin Galaxies, ubicada en la ciudad de Ottumwa, en los Estados Unidos, se llevaba a cabo uno de los sucesos más recordados en la historia de los fichines. Durante dos días, Tim McVey, un adolescente adicto a los videojuegos, alcanzaba el puntaje más alto del *Nibbler*, aquel juego de laberintos en el que una serpiente debe recorrer los niveles comiendo frutas al mejor estilo *Pac-Man*, aunque, en lugar de ser perseguida por fantasmas, debe evitar morderse su propia cola, la cual va creciendo con cada bocado.

Luego de resetear el marcador con mil millones de puntos, la vida de Tim cambiaría para siempre y se volvería una celebridad en su pueblo. Al poco tiempo sería superado por un contrincante italiano que quedaría como campeón invicto. La gente del mundo olvidaría este acontecimiento, hasta que recientemente cobró notoriedad gracias al documental *Man vs Snake: The Long and Twisted Tale of Nibbler.*

Este film nos sitúa unos 25 años después, mientras acompañamos a Tim en su odisea para reclamar el título de ganador, enfrentando a aquellos jugadores que quieren quitarle su puesto en el ranking. Las competencias se llevan a cabo en convenciones donde Tim deberá conseguir la mayor cantidad de vidas extras para sacrificarlas mientras va al baño o duerme una siesta, e incluso desde el living de su casa, donde tiene instalado un arcade para practicar por la madrugada.

El documental incluye comentarios de familiares y amigos (entre ellos, Billy Mitchell, el reconocido jugador de *Donkey Kong*), además de Dwayne Richard, otro profesional de las maquinitas que intenta hacerle sombra a McVey en distintas maratones. *Man vs Snake: The Long and Twisted Tale of Nibbler* está disponible para ver en Netflix.

PREFERENCIAS DEL SISTEMA

ELEGIDOS DESDE LA REDACCIÓN DE *Replay*.

REPLAY DE FIESTA

LA ROMPIERON. LOS CHICOS DE THREE HEADED MONKEYS DEJARON TODO PARA EL PÚBLICO DE *REPLAY*.

LES DEJAMOS ALGUNAS INSTANTÁNEAS DE LO QUE FUE EL GRAN FESTEJO DE NUESTRO PRIMER ANIVERSARIO EN EL GORLAMI BAR DE SAN TELMO EL SÁBADO 18 DE NOVIEMBRE PASADO. AGRADECEMOS A TODOS LOS QUE SE ACERCARON PARA TOMAR Y COMER ALGO, JUGAR UN RATO, ESCUCHAR UNA GRAN BANDA EN VIVO ¡Y DARNOS UN ABRAZO GRANDE!

VOLVER A CASA. EL GORLAMI, PAPAS, CERVEZA Y JUEGUITOS. ¿QUÉ MÁS?



SOLO PARA VER AL PERRO. LA FIGURA DE LA NOCHE



CONCENTRACIÓN. PORQUE LA BIRRA YA PEGÓ.

1. NES MEDLEY
2. 1 POKEMON
2 GUILE
3 GREEN HILLS
4 MARIO 1
5 PUZZLE BOBBLE
6 SUNSET
3. CONTRA
7 DONKEY KONG
8 ADVENTURE ISLAND
9 CASINO
10 BOB OMB
11 TETRIS
12 KEN

ESTA FUE LA **LISTA DE TEMAS** QUE TOCARON LOS THM. ¡HITAZOS!

¿VALDRÁ ORO? UN LECTOR NOS PIDIÓ QUE LE FIRMÁRAMOS EL N°1. GENIO.

CONTATE UNO. NUESTRO JEFE DE REDACCIÓN Y NUESTRO EDITOR ENTONANDO LA HISTORIA DE *REPLAY*.

FELIZ GANADOR DE LA **TAZA DE *TETRIS***, ¡ENTRE OTROS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

MIGHTY MOUSTACHE ROBOT

UNA **FRASE GENIAL** QUE NOS DEJARON ANOTADA:

"¡GRACIAS POR HACER DE 'DELOREAN' Y TRANSPORTARME EN EL TIEMPO!"



FELICES. LOS QUE HACEMOS REPLAY LES DECIMOS: ¡QUE SE REPITA!".

BLOC DE NOTAS



ESTE NÚMERO INVITAMOS A **CRISTIAN LOCCISANO*** A QUE NOS COMPARTA SUS ANOTACIONES MENTALES.

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

▸**LA CULPA FUE DE MI PRIMO.** La vi en una visita familiar a su casa. Él, Juan Manuel, tenía mi misma edad y una flamante Atari 2600. Esa tarde estuvo llena de "ruiditos", "palitos" y "lucecitas". Ya de vuelta en casa, me dediqué a romperles la paciencia a mis viejos y mi abuela con que quería una, y un día me sorprendieron con... una Edu 2600. Al principio, sentí que se me desmoronaba el mundo. ¡¿Qué es eso?! Por suerte, enseguida me di cuenta de que funcionaba con los mismos "casetes" (en esa época, la palabra "cartucho" todavía no existía) y ahí sí todo fue goce y diversión, hasta que un día, yendo a comprar otro juego, vi que estaban probando algo desconocido. Una "maquinita" que no tenía controles a palanca, sino unos botoncitos como los jueguitos portátiles. Los juegos parecían del futuro. Era una Family Game, y me dejó alucinado. A partir de entonces, todo fue un camino de ida. Descubrí la *Action Games*, la *Hobby Consolas*, *Club Nintendo* y todo un universo nuevo. Después vendrían la SNES, la Mega Drive, el Game Boy, la Game Gear (con su adaptador para Master System, obviamente); también llegaron directo del futuro la gloriosa Mega-CD y la PlayStation. Miles de noches sin dormir. Miles de charlas en el colegio sobre cuál juego era mejor. La adolescencia... Todo siempre acompañado con alguna "maquinita". La Play 2, la 3, y ahí el regreso a las fuentes. Redescubrir los juegos "retro". Un viaje al pasado. Volver a sacar las "fatalities". Las flautas en el *Mario 3*. La secuencia de comandos en los juegos de Konami. Volver a las piñas en el *Double Dragon*. En fin..., ya no leo más *Hobby Consolas*, *Action Games* no existe, pero sigo disfrutando del *Sonic CD* y en el kiosco tengo la *Replay*. ¿Quién dijo que los viajes en el tiempo no existen?

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

*__CRISTIAN__ ES LUCHADOR, ACTOR, STUNT, COMIQUERO, GAMER Y CANILLITA.

BROFORCE



AMOR POR EL REVIVAL DE ACCIÓN

LA NOSTALGIA NOVENTERA NO ESTARÍA COMPLETA SIN UN GRAN JUEGO DE ACCIÓN: UN REVIVAL QUE VIENE COMO PIÑA.

.TXT JIMENA NYMERIA

Cuando uno hace el esfuerzo de realizar revivals caseros de los viejos juegos, suelen carecer de la mística que rodeaba los eventos que nos sucedían de chicos. Quizá por eso son unos días, semanas o, con suerte, meses de jugarlos hasta que nuevamente caen en el olvido y nos vamos a buscar algún título que nos explote la placa de video.

Broforce logró revertir esto de forma exitosa, porque el nivel de entusiasmo y diversión que infunde a sus jugadores, sobre todo si están jugando en equipo, va siempre en ascenso, fomentándolo a través de premios, sorpresas, desafíos y detalles en el diseño que lo vuelven un verdadero viaje en el tiempo. ¡Mucho mejor si podés juntarte a jugarlo con tus amigos de la infancia o con tus hermanos!

Broforce tiene una fórmula sumamente sencilla, tanto que a veces resulta difícil de creer: un sidescroller común y corriente, diferentes estilos de misión (modo historia, modo desafío, etc.), pero con el maravilloso factor de ir desbloqueando a todos, pero TODOS, nuestros personajes favoritos de la cultura cinematográfica de acción de los años 80 y 90 (y algunos otros más también): la comandante Ripley, Rambo, Robocop, Ash Williams, Time Cop, Terminator, Bruce Lee, Universal Soldier y muchos, MUCHOS más. Cada uno con sus habilidades especiales, sus comentarios, gestos y guiños. A simple vista, parece una vez más un refrito de cosas que ya conocemos..., y es que, en verdad, lo es. Su autora, una productora indie (motivo por el cual los insto a hacer lo posible por comprarlo original), entendió todo sobre esta época de melancólicos por el fanservice y le sacó el jugo a la perfección. La risa y la diversión sostienen la dificultad del juego y lo hacen increíblemente llevadero aunque estemos jugando otra repetición.

> *A SIMPLE VISTA, PARECE UNA VEZ MÁS UN REFRITO DE COSAS QUE YA CONOCEMOS..., Y ES QUE, EN VERDAD, LO ES.

Es cierto que *Broforce* es completamente disfrutable de forma grupal o individual, pero no podemos dejar de reconocer que la experiencia se expande positivamente en un 200% en el momento en que conseguimos uno, dos o tres acompañantes más. Se vuelve más difícil, claro, y, por qué no, confuso. Pero ¿no era confuso jugar reliquias como el Golden Axe con un montón de gente? Lo era, pero, de algún modo, estar discutiendo con el otro para que te dé pantalla o venga a salvarte, que no rompa la pared de donde estás agarrándote o que no haga explotar una bomba en tu cara son los detalles ineludibles que hacen al juego una joyita digna de disfrutar con amigos.

ARCADE LIFE

CONVOCAMOS A MARTÍN GARABAL PARA CONTESTAR UN MINIRREPO INSPIRADO EN VIDEOJUEGOS.

.TXT ANDREA CUKIER .JPG GENTILEZA FM BLUE

¿A QUÉ COSAS LES METÉS FICHA?
Le meto mucha ficha a cada uno de mis proyectos y también a la gente que me inspira.

¿QUIÉN ES EL PLAYER 2 DE TU VIDA?
El player siempre soy yo, aunque a veces maneja el joystick la psicóloga. Y si somos dos jugadores, con mi novia hacemos muy buen equipo.

SI TU ENERGÍA SE MIDIERA TIPO HEALTH BAR, ¿QUÉ COSAS LA LLENARÍAN CUANDO TE QUEDÁS EN ROJO?
Sánguches, en primer lugar. También buenas películas y libros, una ducha bien fría y caminar escuchando música.

GAME OVER

¿QUÉ ETAPA DE TU VIDA YA TERMINÓ?
La de sostenerles la vela a los garcas.

¿ALGO QUE TE HAYA HECHO CRECER?
El amor.

ALGÚN LOGRO EN TU VIDA QUE CUANDO PASÓ FUE COMO BAJAR LA BANDERITA DEL MARIO Y PASAR DE NIVEL...
Bajé la banderita cuando hice mi serie, *Famoso*.

¿A QUÉ/QUIÉN/QUIÉNES LES GANASTE UNA BATALLA POR KO?
Sin duda, puedo decir que les gané a los haters, también a la melancolía.

¿A DÓNDE TE GUSTARÍA ESCAPARTE?
Siempre elegiría un lugar que tenga una linda playa.

¿CUÁL FUE EL PRIMER VIDEOJUEGO QUE JUGASTE Y CUÁL ES EL ÚLTIMO?
El primero que recuerdo es *Prince of Persia* y el último es *Crossy Road*.

> "LE DIJE GAME OVER A LA ETAPA DE SOSTENERLES LA VELA A LOS GARCAS".

MINIBÍO

MARTÍN GARABAL ES UN LABURANTE DE LAS RISAS Y LAS PROVOCA EN DISTINTOS FORMATOS, PERO LO QUE MÁS LE GUSTA ES CONTAR HISTORIAS Y GENERAR CONTENIDO ONLINE. HACE DE TODO: VIDEOS PARA INSTAGRAM, PARTICIPACIONES EN MUY LIEBRE, PODCASTS EN POSTA.FM Y PERSONAJES EN TV PARA *SIN CODIFICAR*. SE HIZO CONOCIDO POR SU SERIE DE ENTREVISTAS *FAMOSO*; GANÓ UN MARTÍN FIERRO DE CABLE POR SU CREACIÓN *PERIODISMO TOTAL* Y NUMEROSOS PREMIOS POR SUS SERIES ANIMADAS EN UN3TV. SIEMPRE DISPUESTO A NUEVOS DESAFÍOS, ESTE AÑO DEBUTÓ COMO CONDUCTOR DE RADIO JUNTO CON MIGUE GRANADOS EN *ÚLTIMOS CARTUCHOS*, UN PROGRAMA QUE SALE POR FM BLUE DE LUNES A VIERNES DE 13 A 16 HS.

EN AGOSTO DEL 82 SALÍA AL MERCADO LA C64, LA COMPUTADORA MÁS VENDIDA DEL PLANETA. REVOLUCIONÓ EL MUNDO DE LA INFORMÁTICA E INAUGURÓ LA ERA DE LOS COMPOSITORES EN LOS VIDEOJUEGOS.

.TXT SERGIO ANDRÉS RONDÁN

LLEVO EN MIS OÍDOS LA MÁS MARAVILLOSA MÚSICA

NO TE QUEDES SOLO CON ESTA NOTA

¡Pegate una vuelta por el MUSEO DE INFORMÁTICA DE LA REPÚBLICA ARGENTINA para ver todos los equipos que mencionamos y conocer mucho más sobre las maquinitas de Commodore y tantísimas otras homecomputers! Te vas a sorprender y, si creés que conocés todas las compus de 8 bits, seguro vas a encontrarte con alguna que ni siquiera figura en Google.

Museo de Informática
museodeinformatica.org.ar



MI ÚNICO HÉROE EN ESTE LÍO

READY.

PARA EL AÑO 1982 –momento en que salían la C64 y la ZX Spectrum– algo estaba más que claro: las home computers (antecesoras de la PC) habían llegado para quedarse. Inicialmente pensadas como estaciones de trabajo, no tardaron en mostrar su potencial para la industria de los videojuegos. En un mercado dominado por Atari –que tan solo un año después caería estrepitosamente–, las microcomputadoras comenzaron a quitarles una gran porción a las videoconsolas. Al ser mucho más potentes y versátiles que todas las consolas de aquel entonces, comenzaron a transformarse en una gran plataforma para viciar.

Pese a la vastedad de sistemas que circulaban, la C64 se elevaba por sobre todas las demás. Esto no podría haber sido posible sin la mente que manejaba toda Commodore International: Jack Tramiel, fundador y presidente de la empresa. Tramiel tuvo una vida muy particular: pasó parte de su infancia en el campo de concentración de Auschwitz, fue liberado por soldados norteamericanos y al emigrar a EE. UU. fundó la empresa, originalmente orientada a la fabricación de calculadoras. Con Commodore supo poner una impronta en el mercado incipiente de las computadoras. Bajo su lema "necesitamos computadoras para las masas, no las clases", Tramiel supo vencer a todos sus rivales, sobrepasar el crash de los videojuegos originado por Atari y transformar la C64 en la computadora más vendida de la historia.

> *TRAMIEL TUVO UNA VIDA MUY PARTICULAR: PASÓ PARTE DE SU INFANCIA EN EL CAMPO DE CONCENTRACIÓN DE AUSCHWITZ, FUE LIBERADO POR SOLDADOS NORTEAMERICANOS Y AL EMIGRAR A EE. UU. FUNDÓ COMMODORE INTERNATIONAL.

I love my computer

Fueron muchos los aspectos que hicieron de la C64 un éxito indiscutible: precio, versatilidad, gráficos y una cantidad alucinante de títulos. Todo eso contribuyó al ascenso indiscutible de la máquina. Pero si algo la alzó aún más por encima de todas las consolas y computadoras, fue el potente chip de sonido SID (Sound Interface Device), que, para algunos, más que un chip, era un sintetizador en potencia. Fue desarrollado íntegramente por el ingeniero Robert Yannes, de MOS Technology, una empresa dedicada a la fabricación de semiconductores que había sido adquirida por Tramiel años antes. De allí saldrían los dos procesadores claves en la C64: el microprocesador de 8 bits MOS 6510 y el MOS 6581, mejor conocido como el chip SID. Durante varios años, no había ninguna máquina que pudiera igualar –mucho menos superar– la calidad de sonido que ofrecía la máquina de Commodore.

Si bien cuando salía la C64 las microcomputadoras ya habían evolucionado lo suficiente como para emitir más que simples beeps –o "ruido"–, cada una de ellas lo hacía de una manera distinta, acorde al hardware que poseían. El chip SID permitía un total de tres canales con cinco tipos distintos de ondas: cuadradas, triangulares, sierras y ruido. Los primeros juegos utilizaban un tipo de onda en cada canal. Pero luego, los programadores devenidos en compositores se dieron cuenta de que el chip les permitía alternar más de una onda a la vez por cada canal. Esto permitía una increíble mezcla de sonidos que ninguna otra consola o home computer podía igualar. La NES, por ejemplo, poseía cinco canales, pero cada uno de ellos podía ejecutar una sola onda a la vez y, además, se hallaban asignadas a un canal específico. De esta forma, gracias a este chip, la música en los videojuegos comenzó un proceso de evolución jamás antes visto. Los juegos ya comenzaban a tener compositores dedicados, que realizaban magníficas obras musicales, y los casetes, además de mostrarnos universos mágicos pixelados, comenzaron a desplegar las primeras orquestas digitales.

CRACKERS NACIONALES

Antes de existir gente como los Pungas de Villa Martelli, había una serie de crackers que se dedicaban a piratear y copiar juegos para las casas de computación. Pero no solo eso, sino que, al saltear las protecciones, incluían intros propias con música y animaciones creadas por ellos. Estos héroes –anónimos en su mayoría– se transformaron sin saberlo en los primeros compositores del chiptune nacional.

La revolución chiptune

Los primeros compositores empezaron a tomar relevancia algunos años después de la salida de ▶▶

EL CORAZÓN MUSICAL
MOS SOUND INTERFACE DEVICE, EN SU CUARTA REVISIÓN.

MOTHERBOARD C64
EN AMARILLO, EL MOS SID 6581. EN AZUL, EL MICROPROCESADOR DE 8 BITS MOS TECHNOLOGY 6510.



GREEN BERET (1986)
Música: Martin Galway
Desarrollado por: Konami
Publicado por: Imagine Software

GHOULS 'N' GHOSTS (1986)
Música: Tim Follin
Producido por: Software Creations
Publicado por: Elite System

INTERNATIONAL KARATE (1986)
Música: Rob Hubbard
Desarrollado por: System 3
Publicado por: System 3

BIONIC COMMANDO (1988)
Música: Tim Follin
Desarrollado por: Software Creations y Capcom
Publicado por: Software Creations



YIE AR KUNG-FU (1986)
Música: Martin Galway
Desarrollado por: Konami
Publicado por: Imagine Software

la C64. Es a partir del 85 que nombres como Rob Hubbard, Jeroen Tel, Martin Galway o Tim Follin ganaron protagonismo. El trabajo que hacían estos compositores no era sencillo. Muchos de ellos escribían la música en partituras que luego eran convertidas a números hexadecimales que representaban la duración y la altura de cada nota, lo que permitía que fueran interpretadas por el chip SID. Todos estos artistas realizaban un trabajo manual, sumamente denso y complejo: componer música requería muchos conocimientos a nivel hardware, código máquina y, por supuesto, experticia musical. En este sentido, los compositores eran tanto hackers como músicos.

«DURANTE VARIOS AÑOS, NO HABÍA NINGUNA MÁQUINA QUE PUDIERA IGUALAR —MUCHO MENOS SUPERAR— LA CALIDAD DE SONIDO QUE OFRECÍA LA MÁQUINA DE COMMODORE.

Gracias a esta nueva forma de reproducir sonidos y música, los estudios donde se desarrollaban los juegos comenzaron por primera vez a tomar seriamente el trabajo de los compositores. A partir de la salida del chip SID vemos cómo la música comienza a fusionarse aún más con el juego que se nos quiere vender. Empresas como Electronics Arts, Gremlin Interactive y Ocean se dieron cuenta de algo muy particular: había muchos jugadores que se dedicaban a seguir a un compositor. No les interesaba tanto si el juego era bueno o malo, sino que esperaban con ansias el nuevo título donde poder escuchar a Hubbard o Galway. Por esta razón, las desarrolladoras de videojuegos comenzaron a contratar a estos artistas musicales a tiempo completo, algo totalmente innovador en la industria.

FOLLIN

Rockeando con Tim Follin

Follin nació en 1970 en la ciudad de Liverpool y solo soportó un año de estudios musicales secundarios. Ya a los 15 años, en el 85, en pleno auge de las compus de 8 bits, fue fichado por un estudio poco conocido, Insight Studio. Pero su éxito comenzó al ser contratado a tiempo completo, en el 87, por Software Creations. Allí daría vida a la música del *Ghouls 'n' Ghosts* (secuela del *Ghost 'n' Goblins*), el fantástico *Bubble Bobble* y la maravilla de *Gauntlet III*. Con este título terminaría su carrera en el mundo del chip SID y se dedicaría de lleno a las consolas modernas. Follin es responsable de llevar el rock and roll a las generaciones de los 90 gracias a un título harto conocido: el *Rock 'n Roll Racing*.

GALWAY

Hackeando el sonido a lo Galway

De las frías tierras de Irlanda del Norte nos llegó la magia musical de Martin Galway, uno de los más prestigiosos y respetados compositores del mundo chiptune. Nacido en el 66, Galway estuvo metido en el mundo de la informática desde muy temprano. Cuando conoció el chip SID se dedicó de lleno a estudiarlo y "aprendió" algo que otros artistas también descubrieron: un bug del chip permitía un canal más para usar. Galway lo utilizó en varias composiciones, por ejemplo, en la música compuesta para el *Arkanoid*, que simula ser un sampleo de tambores.

Rob Hubbard o el Charly García de la C64

Nacido en el 55, empezó una pronta carrera musical instruyéndose en un conservatorio a muy temprana edad. Maravillado por el potencial del chip SID y los avances de la música electrónica, Hubbard no quiso quedarse atrás. Aprendió a programar en BASIC y en lenguaje máquina. De esta forma, dominó a la perfección el chip de la Commodore y se dedicó de lleno a componer para ella, llegando a participar en más de 75 títulos. *International Karate*, *Monty on the Run* y *The Last V8* son tan solo algunas de sus más famosas producciones. Al igual que todo gran artista tiene una obra maestra, la suya es, sin dudas, el *Knucklebuster*, una pieza musical que dura casi 17 minutos y nos hace olvidar que estamos enchufados en un juego muy malo. Hubbard era tan bueno en lo que hacía que en el 88 Electronics Arts decidió llevárselo a Estados Unidos para que trabajara con ellos; de esta manera se transformó en el primer empleado de la empresa dedicado completamente a la música y los sonidos. Allí se encargó de grandes títulos, por ejemplo, el archifamoso *Skate or Die!* y la saga de *Desert Strike*.

HUBBARD

God save the Commodore

Sin lugar a dudas, el rol de la C64 fue decisivo en la evolución de la música en los videojuegos. La aparición del fantástico SID permitió a los compositores-hackers dar rienda suelta a sus delirios imaginativos musicales, gracias a un hardware adelantado a su época, versátil y asequible. Es imposible pensar en el crecimiento de la industria y la evolución de la música de los juegos sin el surgimiento del SID, que se mantuvo como el mejor chip de sonido hasta que la IBM PC comenzó a desarrollar las primeras tarjetas de audio que supieron hacerle frente.

PRESS START BUTTON

WONDER BOY IN MONSTERLAND: LA INVASIÓN DEL MEGADRAGÓN

.TXT JIMENA NYMERIA



Compañía_SEGA
Año de lanzamiento_1987
Diseñador_WESTONE
Plataforma_ARCADE





READY.

COMO SE PUEDE DEDUCIR DEL TÍTULO, *Wonder Boy* fue el precursor original de esta secuela. La primera entrega de este juego se basaba en la historia de un chico que buscaba salvar a su novia en el medio de la selva; pero *Wonder Boy in Monsterland* rompió todos sus esquemas no solo incorporando un entorno de fantasía medieval, sino también transformando el clásico arcade de plataformas mediante la incorporación de elementos de RPG (por ejemplo: se podían comprar ítems para equipar al personaje). Además, la trama se escapa de la fórmula gastada del rescate de la princesa, por nada menos que salvar un mundo entero de las garras del megadragón.

De este modo, acompañamos al pequeño rubiecito a través de 12 pantallas llenas de color, sonido, enemigos y extrañas puertas secretas llenas de comerciantes ávidos por vendernos pociones, botas, armaduras, ataques mágicos y mucho más.

Lo interesante de *WBIM* no reside únicamente en la variedad de opciones que ofrece (algo que, especialmente para su época, lo diferenciaba de sus competidores), sino que además brinda un valor de rejugabilidad muy importante. Terminarlo implica querer emprender otra vez el viaje por estas tierras monstruosas para encontrar secretos que aportan a la historia, probar otros ítems y descubrir nuevas estrategias de combate. A la larga, *Wonder Boy in Monsterland* demostró ser un juego digno de estar a la altura del recién lanzado *The Legend of Zelda*. Sin embargo, algunos defectos marcaron su destino: el sistema de controles era bastante arcaico para poder sacarles el jugo a las mecánicas de RPG, un género que estaba destinado a triunfar, pero en el mundo de las consolas.

SELECT PLAYER

PABLO MASSA ES DISEÑADOR GRÁFICO. SU PASIÓN NO SOLO PASA POR JUGAR, SINO TAMBIÉN POR TODO EL ARTE QUE RODEA A LOS JUEGOS.

.TXT JUAN IGNACIO PAPALEO .JPG GENTILEZA PABLO MASSA

READY.

APODADO DESDE SIEMPRE como DARKNESS –surgido por la búsqueda de una palabra de 8 caracteres para los usuarios y claves de los juegos–, Pablo hace un parate de su emprendimiento de estuches para guardar y organizar revistas **Dark Box** y contesta a ***Replay*** unas preguntas inspiradas en su hermosa colección.

¿Cómo fue tu primer contacto con el mundo de los videojuegos?

Comence con el Dynacom, creo que en esa época era como que a un pibe de ahora le den la Play 5. No hay forma de explicar cómo un palito en la pantalla podía ser un auto, un tipo o simplemente un palito dependiendo del juego, esa magia de la imaginación creo que es lo que rescato de esa etapa.

¿Y cómo fue que arrancaste con el mundo del coleccionismo?

Se fue dando de a poco, Dynacom, Family, Super Nintendo, Sega, de apoco se iban reemplazando, pero no desaparecían, seguían conmigo, así que surgió sola.

¿Cuál es tu método para sumar piezas a tu colección?

Últimamente es por ratos, no es mi único hobby, colecciono cómics también, así que cuando descanso un poco con uno retomo el otro. Facebook y Mercado Libre son por el momento los únicos lugares en los que busco y compro; las últimas consolas y accesorios que compré, lo hice por estos medios.

¿Tenés un límite?

Mi límite es la PlayStation 2, ese fue mi "hasta acá", de ahí para atrás, todo lo que venga. Con la PS2 me di cuenta de que los juegos ya no tenían la misma gracia que antes, ej.: antes para conseguir algo tenías que superar a un Jefe o resolver un problema, ahora es comprando con la tarjeta una actualización.

¿Cuál fue tu compra más jugada?

El arcade con el MAME, no por el tema dinero, sino por lo aparatoso que es el mueble en sí.

¿Y cuál fue la mayor ganga que encontraste?

Un Atari 2600 con los 2 joysticks y un cartucho a $20 (hace unos años, ponele $50 de hoy) en una mesa que sacó una vecina para vender cosas en la calle, entre ropas y cosas viejas. ¡¡¡Me dio garantía de que si no funcionaba me devolvía el dinero!!!

¿Cuál es tu sueño como coleccionista?

Mi sueño sería tener una buena vitrina, la que tengo me quedó chica, jajaja. Con los videojuegos aprendí desde a jugar al ajedrez hasta a manejar un auto, no solo es para sacarte el aburrimiento un rato ni para fanatizarte y estar "idiotizado" con un juego. Estaría bueno que se tomaran como algo más que un simple entretenimiento, como cuando tenés que meter 10 cajas grandes en el auto y decís: "a ver las horas de *Tetris* para qué me sirvieron" ¡¡¡y las metés nomás!!!



"CON LOS VIDEOJUEGOS APRENDÍ DESDE A JUGAR AL AJEDREZ HASTA A MANEJAR UN AUTO"

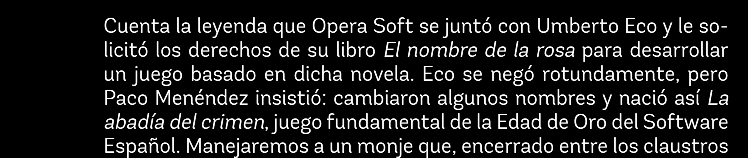
ELEGÍ EL DYNACOM, POR SER EL PRIMERO QUE ME METIÓ EN ESTO DEL VIDEOJUEGO. LO JUGABAN TODOS, MIS VIEJOS, MI HERMANO, MI TÍO Y MI PRIMO. HASTA MIS ABUELOS LO TENÍAN Y JUGABAN AL *RIVER RAID*, Y MI ABUELO TENÍA SINCRONIZADO EL DISPARO CON LA MANDÍBULA, ¡¡¡¡GATILLABA Y ABRÍA Y CERRABA LA BOCA!!!!



PAUSE

.TXT SERGIO ANDRÉS RONDÁN





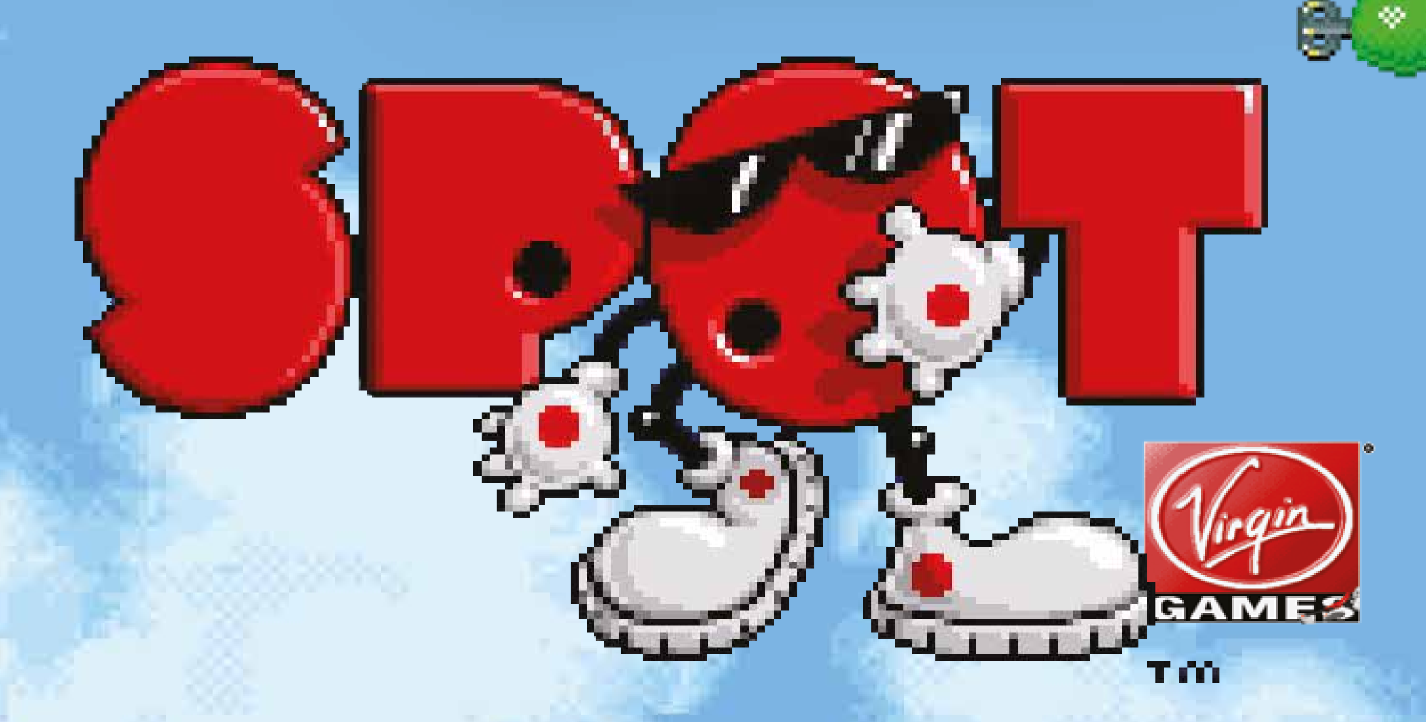
Compañía_OPERA SOFT
Año de lanzamiento_1988
Diseñador_PACO MENÉNDEZ Y JUAN DELCÁN

Cuenta la leyenda que Opera Soft se juntó con Umberto Eco y le solicitó los derechos de su libro *El nombre de la rosa* para desarrollar un juego basado en dicha novela. Eco se negó rotundamente, pero Paco Menéndez insistió: cambiaron algunos nombres y nació así *La abadía del crimen*, juego fundamental de la Edad de Oro del Software Español. Manejaremos a un monje que, encerrado entre los claustros de la abadía, debe descubrir al autor de una serie de asesinatos que ocurren dentro. No será fácil, porque, como buen monje, debe respetar las rutinas eclesiásticas: salir de noche está prohibido, al igual que faltar a misa. La abadía está exquisitamente construida: para realizarla, Juan Delcán –arquitecto– estudió muchísimos planos de conventos y monasterios medievales. Juego difícil, si los hay.

SELECT VERSION

¿CÓMO SER COOL EN LOS 90? USAR ANTEOJOS NEGROS, HACER SURF, JUGAR AL YO-YO, CHASQUEAR LOS DEDOS, TOMAR 7-UP... Y TENER UN JUEGO EN SNES Y SEGA, CLARO.

.TXT GBOT





»»» En la versión europea de SNES, en lugar de surfear en una botella de 7UP, Spot usa una botella con un mensaje de SOS adentro. ¿Por qué? Los europeos prefirieron dejar a Fido Dido como único personaje de la marca.

READY.



EN LAS CONSOLAS PODEMOS encontrar juegos de cualquier producto y marca. Hemos visto personajes de empresas que ni conocíamos volverse tremendamente populares, como el *Noid* de Domino's Pizza. 7-UP no quiso quedarse atrás y, en 1993, publicó, de la mano del enorme Virgin Interactive, el *Cool Spot*, un juego de plataformas que tomó a varios por sorpresa.

En *Cool Spot* manejamos a Spot, el punto rojo del logo de 7-UP. El objetivo del juego es juntar *spots*, unos círculos rojos repartidos a lo largo de cada nivel. Juntando 60% de los spots del stage, aparece una jaula que hay que abrir para pasar de nivel. De juntar 80%, podemos entrar en un bonus. El gameplay no ofrece mucho para comparar entre las versiones, así que vayamos directamente a los aspectos técnicos de cada una.

Animación

El juego apareció originalmente para Sega y SNES, y después tuvo ports para Amiga, Game Gear y Game Boy. Estas versiones son muy inferiores a las originales, que se destacaron mayormente por una animación excelente. Spot está siempre en movimiento, chasqueando los dedos o sacándose los anteojos negros para limpiarlos (12 frames en cada animación). Las caídas de gran altura, aunque no sacan vida, incluyen una animación en la que Spot se da de lleno la cara contra el suelo.

Si bien las versiones de Nintendo y Sega tienen buenas animaciones, las de SNES tienen un par de frames menos, así que definitivamente este es un punto para Sega.

Gráficos

Es un juego en el que los colores estridentes funcionan mejor que una paleta de colores suave como la que utiliza Nintendo. Las sombras duras realzan el pixelado, algo que hoy en día duplican tantos juegos que buscan emular una estética retro. Sin embargo, hay que tener en cuenta que los colores de la versión de SNES facilitan distinguir qué forma parte del fondo y qué forma parte del escenario. También, la versión de SNES agrega elementos para decorar los niveles, como el Walkman en el primero o ese libro más adelante que dice "Cheat Codes". Son esos detalles que uno con el tiempo recuerda con cariño. Sumado al trabajo que hace con las imágenes de fondo, en gráficos gana la versión de Nintendo.

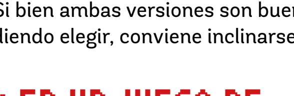
Gameplay

Como es un juego de exploración, donde hay que recorrer todo el nivel, hay tres elementos fundamentales: el scrolling, el alcance de la pantalla y el control del personaje. En la versión de Sega, la pantalla es ligeramente más grande, lo que permite

> *COMO ES UN JUEGO DE EXPLORACIÓN, HAY TRES ELEMENTOS FUNDAMENTALES: EL SCROLLING, EL ALCANCE DE LA PANTALLA Y EL CONTROL DEL PERSONAJE.

ver con más comodidad que en la versión de SNES. Este sería otro punto para Sega, pero hay un pequeño detalle: el scrolling. En la versión de Sega, los scrollings vertical y horizontal manejan dos velocidades diferentes, lo cual puede ser un poco molesto. En la versión de SNES, en cambio, el scrolling de la pantalla se siente más fluido porque se mueve a una misma velocidad horizontal y verticalmente.

En cuanto al control del personaje, en SNES se siente lento, como si hubiera un poco de delay cuando se presionan los botones. Esto definitivamente le juega en contra a la versión de Nintendo, porque vuelve más frustrante el movimiento a lo largo de los niveles y se torna molesto en los más avanzados, donde hay que calcular saltos con precisión.



Música

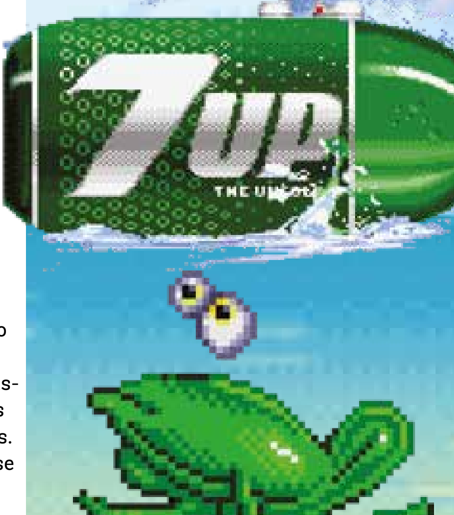
Punto para Sega, sin discusión. Los efectos de sonido son más variados en esta versión también. En SNES no solo sacaron efectos de sonido, sino que redujeron la cantidad de instrumentos emulados en el sampleado a solo un par. Se escucha como música de un juego de NES, y lejos está de lo mejor que puede hacer el SNES.

Too cool for you

Si bien ambas versiones son buenas, pudiendo elegir, conviene inclinarse por la

> *EN UN JUEGO DE PLATAFORMAS, CON TANTO BACK-TRACKING, UN CONTROL FLUIDO ES DETERMINANTE.

de Sega. Los gráficos no son tan buenos como en SNES, definitivamente, pero la mayor diferencia está en el control. La mala respuesta del input es algo muy frustrante, y más en un juego de plataformas con tanto back-tracking y saltos precisos. La única pregunta que queda ahora es: ¿se jugará Manaos y creará a nuestro héroe nacional de las gaseosas?



.TXT EZEQUIEL VILA



VELOCIDAD. ACCIÓN. PLATAFORMA. ANIMALES. ROBOTS. 16 BITS. IBIZA. LOCOMÍA. EL SIDE-SCROLLER MÁS FRENÉTICO DE LA HISTORIA, CON SUS SUBIDAS Y BAJADAS, MARCÓ UNA NUEVA FORMA DE SENTARSE CON EL JOYSTICK FRENTE A LA PANTALLA E INYECTÓ DE ENERGÍA GAMER A UNA GENERACIÓN YA SOBREEXCITADA.





READY.

■ **LOS AÑOS 90, LA DÉCADA DE LAS** telecomunicaciones, la caída del Muro y la aceleración de los negocios del capital neoliberal. La década de MTV, los peinados de New Kids on the Block y Tinelli comiendo alfajores de un bocado. Los colores debían ser brillantes; los estados, livianos, y la información, rapidísima. Si hay un personaje de videojuegos que supo capturar este sabor de época, fue justamente Sonic, un erizo azul que, a pesar de defender el ecosistema de los avances del progreso tecnócrata, venía cargado de toda la ansiedad de una humanidad que sentía haber llegado al fin de la historia. Pero ¡no nos apuremos! Es necesario retroceder y tomar un poco de carrera para contar bien este vertiginoso (y breve) recorrido.

El erizo de Wall Street

En 1990, Sega estaba decidido a salir a competir de igual a igual con Nintendo en el mercado consolero y, para conseguirlo, tenía que tener un rival para Mario, su personaje insignia. Sega tenía a Alex Kidd, un simpático muchachito patilludo con rasgos simiescos, pero, a pesar de su popularidad, no podía ni hacerle sombra al plomero bigotudo surrealista. Por eso, la empresa gestó una competencia en su interior para proponer un nuevo personaje con actitud y que pudiera llevar adelante una franquicia de plataformas. El diseño elegido fue el de Naoto Ohshima, que presentó un erizo azul (como el logo de la marca) que lideraba una banda de rock y tenía una novia humana llamada Madonna. A los miembros de la división estadounidense de Sega esto les pareció un poco mucho y le bajaron el tono para que fuera el personaje que conocemos. ¿Por qué un erizo? Ya estaba decidido que la mecánica del juego incluiría un desarrollo de Yuji Naka, que había conseguido mostrar con buena calidad gráfica una esfera que se movía en velocidad sobre plataformas curvas, entonces los artistas salieron a buscar animales que se hicieran bolita. Las espinas del erizo le daban el tono agresivo que necesitaban y alcanzaron un par de elementos de moda más (las botas de la gira "Bad" de Michael Jackson) para que le dieran la señal de largada a un personaje diseñado para el éxito. Sonic era dinámico, inquieto, un poco terco y, sobre todo, canchero. Tenía todo para llegar a la cima.

Primer sprint

Los primeros juegos de Sonic fueron un hitazo. *Sonic the Hedgehog*, primero de la franquicia, apareció en 1991 y presentaba a nuestro erizo azul en su cruzada por detener al Dr. Ivo Robotnik (Dr. Eggman, para los amigos), que se había robado las esmeraldas del Caos y, de paso, había encerrado a todos los animalitos de la South Island en sus robots asesinos (llamados badniks), todo con el fin de dominar el mundo. La actitud del personaje, los escenarios coloridos y la mecánica de saltos y velocidad fueron la fórmula del éxito, aunque hay que decir que, en retrospectiva, los niveles de este juego son bastante cortos y fáciles.

Con argumento similar, al año siguiente llegaría la secuela, *Sonic 2*. Este juego introduce a Miles "Tails" Prower, el sidekick de Sonic y probablemente el player 2 más players 2 de la historia de los videojuegos: Tails no tiene vidas (cada vez que muere, vuelve volando) y puede salirse de la pantalla tranquilamente sin que veamos a dónde va.

Este juego además incluía por primera vez la posibilidad de juntar las 7 esmeraldas del Caos y transformarse en Super Sonic, una versión sospechosamente aria y supersaiyajin del erizo que se volvía invulnerable y aumentaba su velocidad (además de parecer todavía más duro de lo que anda siempre).

Una particularidad de estos desarrollos es que se realizaron para la Genesis y para Master System al mismo tiempo, debutando algunos de los elementos primero en la versión de 8 bits y otros en la de 16. Por supuesto, la Genesis era la consola que mejor podía sacar provecho de la velocidad y el precioso color de los stages diseñados por Hirokazu Yasuhara.

> ✱SONIC ERA DINÁMICO, INQUIETO, UN POCO TERCO Y, SOBRE TODO, CANCHERO. TENÍA TODO PARA LLEGAR A LA CIMA.

Double trouble

Sonic the Hedgehog y *Sonic 2* fueron bastante problemáticos en su desarrollo. Sega decidió que la producción del juego se hiciera en cooperación entre sus equipos en Japón (Sonic Team) y Estados Unidos (Sega Technical Institute). Las diferencias creativas comenzaron desde sus inicios, al punto que Sega decidió trasladar al equipo japonés a Los Ángeles para que durante el desarrollo de *Sonic 2* trabajaran codo a codo con sus pares americanos. Pero esto solo empeoró las cosas y, al lanzarse la secuela, había diferencias irreconciliables entre los dos equipos. Es así como el *Sonic 3* pasó a las manos de los japoneses y el equipo norteamericano se ocupó en paralelo de llevar adelante el *Sonic Spinball*.

El Sonic Team no dejó de aprovechar esta oportunidad y para este juego se dio todos los gustos: un nuevo personaje, más niveles, actos muchísimo más largos, pseudocinemáticas al interior de los niveles, mecánicas únicas para cada stage, tres minigames nuevos, un nuevo sistema para el bonus de las esmeraldas del Caos en un 3D primitivo y una historia más elaborada. Tanto se esmeraron que en un momento se dieron cuenta de que todo lo que tenían planificado no les entraba en un cartucho normal. Por eso, y porque se estaban pasando del tiempo estipulado para su lanzamiento, decidieron dividir el juego en dos partes: *Sonic 3* (lanzado en febrero de 1994) y *Sonic & Knuckles* (lanzado en octubre de 1994).

Pero como el juego había sido pensado como una unidad, los desarrolladores no quisieron darse por vencidos y buscaron una forma de volver a hacerlos uno. Así es que reflotaron una vieja idea de Sega para un cartucho doble. *Sonic & Knuckles*, entonces, salió en un formato conocido como "lock-on" que permitía ado- ▸▸▸

SONIC · SONIC 2 · SONIC 3

TAILS CAN GO TO HIDDEN PALACE

sarle otro cartucho de Genesis. Si se le enchufa cualquier juego, la consola va a cargar un bonus de las esferas generado al azar (un lindo detalle), pero si le adosamos el *Sonic 3*, tenemos la posibilidad de jugar el juego como fue originalmente concebido, un combo conocido como *Sonic 3 & Knuckles*.

Un juego para manijas hecho por manijas

Sonic 3 & Knuckles, por su profusión y complejidad, es considerado la cúspide de la saga del erizo. Y es que la atención al detalle y el evidente cariño con que el juego fue desarrollado lo colocan varios cuerpos por delante de los títulos que estuvieron antes, y ni hablar de los que vinieron después. La posibilidad de jugar con tres personajes en escenarios muchísimo más largos y repletos de secretos le suman al valor de la velocidad una dinámica exploratoria que no teníamos en los juegos anteriores. Por si esto fuera poco, hay zonas de los niveles que solamente son accesibles con uno de los tres personajes, por lo cual, para revisar a fondo cada uno de los stages, tenemos que pasar por varias sesiones de juego.

Todo el arte del juego experimentó un upgrade considerable respecto de lo que ofrecía *Sonic 2*, los sprites tienen muchos más detalles y el diseño de los personajes fue retocado. De la misma manera, los badniks acrecentaron drásticamente su complejidad de diseño y la fluidez de sus movimientos. Pero, sin duda, el punto más alto son los escenarios, que adquieren una densidad mucho más profunda, con un cuidado y un detalle en los fondos que resultan llamativos para la consola.

> *EL SONIC TEAM NO DEJÓ DE APROVECHAR LA OPORTUNIDAD Y PARA EL *SONIC 3* SE DIO TODOS LOS GUSTOS: UN NUEVO PERSONAJE, MÁS NIVELES, ACTOS MUCHÍSIMO MÁS LARGOS...

En la actualidad es difícil encontrar un juego que proponga una experiencia de la velocidad tan marcada y, al mismo tiempo, comprensible como la que *Sonic 3* logró. No se trata solamente de la física del juego, sino de un level design soberbio y matemático, que todo el tiempo le propone al jugador una nueva forma de moverse y desenvolverse por el espacio. Cada pantalla instruye al jugador en una forma novedosa de pensar el nivel, no como algo a ser atravesado (plataforma clásica) o investigado (el gran aporte de *Super Mario Bros.*), sino como un espacio para ser experimentado en su intensidad. Con sus actos mucho más largos, esta entrega permite una movilidad mayor y un despliegue de saltos, corridas y spins excitantes y, al mismo tiempo, acordes a una cierta lógica. Cualquiera que haya dedicado las suficientes horas de su infancia dando vueltas por estos escenarios acrobáticos y eléctricos hoy tiene cableadas en su cerebro la ansiedad y la



O LA EXPANSIÓN DEL SONIC 3 & KNUCKLES

TXT. Sergio Rondán

En agosto de este año salió *Sonic Mania*, desarrollado por PagodaWest, Headcanon y Christian Whitehead, el creador del Retro Engine y super fan del erizo. Este motor fue la base de los relanzamientos de todos los Sonics originales, que allanaron el camino para el debut de *Sonic Mania*. En esta nueva entrega –en la que Sega solo figura como publisher– la premisa fue simple: recrear aquella experiencia que tuvimos en una lejana tarde de la niñez, cuando la violenta velocidad de un erizo azul nos transportaba a una mecánica de juego jamás antes vista. Para esto, no alcanzaba con apelar a la nostalgia a través de reediciones de niveles clásicos –Green Hill Zone, Hydrocity Zone o Chemical Plant Zone–, sino que también hubo cambios. Gracias al Retro Engine, gozamos de más aparatos y objetos con los que interactuar, pero sin romper la idea de estar jugando un *Sonic* clásico. De esta manera, cuando juega *Sonic Mania*, uno se encuentra dentro de una bella confusión: por un lado, se siente inmerso dentro del clásico *Sonic 3*, pero, al mismo tiempo, se da cuenta de que claramente Sonic no se movía ni corría o saltaba de esa manera en el cartucho original de la Genesis.

Esta confusión incluso está presente en los niveles nuevos, ya que todos siguen la misma mecánica de los *Sonic* clásicos. Un ejemplo a resaltar es Studiopolis Zone, que quedará dentro del podio de los grandes niveles de la saga, explotando movimientos al mejor estilo de Carnival Night Zone o Casino Night Zone, una fiesta de objetos brillantes, luminosos y, obviamente, decenas de sonidos de pinball. Esto se debe, claro está, al trabajo de los desarrolladores implicados, todos ellos grandes fans y amantes de la saga. El único punto flaco es el apartado musical. No es necesariamente malo, pero en algunos momentos no está a la altura del desarrollo general de la franquicia. *Sonic Mania* se lleva, sin lugar a dudas, 5 ***Replays***.

_DADO VUELTA ESTÁS VOS



_EL "LOCK-ON" O CARTUCHO DOBLE.

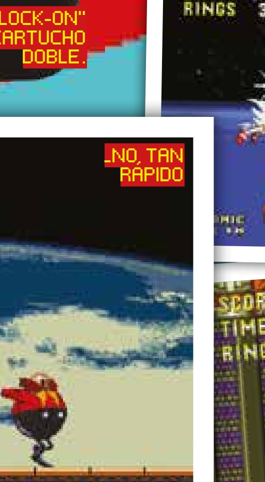
_HYPERSONIC EN UN FINAL BIEN ASTEROIDS



_JUGANDO CON KNUCKLES TENÉS ACCESO A OTRAS PARTES DE LOS NIVELES

_SUPER ESMERALDAS

_NO TAN RÁPIDO







_BOSS LEVEL ALTERNATIVO JUGANDO CON KNUCKLES

_TAILS TAMPOCO SABE POR QUÉ JUGÁS CON ÉL



velocidad de reacción de un corredor de bolsa.

Sonic, el ecowarrior

La historia del juego va un paso más allá, aunque sigue el mismo esquema base de Robotnik tratando de conquistar el mundo utilizando las esmeraldas del Caos para darle poder a un arma terrible. Pero en esta ocasión el científico loco de los mostachos exagerados no se contenta con recurrir a la explotación de animales para hacer andar robots, sino que además manipula a Knuckles, un equidna (look it up), para que detenga a Sonic. Este Knuckles es una suerte de ermitaño con superfuerza que vigila la legendaria Master Emerald en la isla flotante Angel Island, y alrededor de esta nueva joya va a girar la trama del juego.

Si jugamos con Sonic, vamos a comenzar en el punto exacto en que termina el *Sonic 2*, bajando del Death Egg en Tornado, el avión de Tails, solo para ser recibidos por una trompada del equidna, que nos afana las esmeraldas. A lo largo del juego vamos a encontrarnos numerosas veces con la sobradora risita de Knuckles, siempre dispuesto a detener nuestro avance, hasta que, al enfrentarnos con él en Hidden Palace Zone, se da cuenta de que ha sido engañado por Eggman y nos ayuda a avanzar hacia la final.

Al igual que en los juegos anteriores, juntar todas las esmeraldas nos dará un final distinto, aunque en este caso no se trata de una simple imagen alternativa al final de los créditos. Normalmente, el juego termina con Robotnik vencido en su mecha y la Master Emerald perdida en el espacio, pero si logramos juntar todas las esmeraldas del Caos, después de ese boss accedemos a una zona extra (The Doomsday Zone) donde volamos por el espacio transformados en Super/Hyper Sonic al mejor estilo endless runner. Aquí el gameplay es notablemente diferente, ya que golpearnos con los asteroides o los mechas de Robotnik no nos hará daño, solo nos enlentecerá; pero si nos quedamos sin anillos perderemos la transformación y el erizo azul se asfixiará de inmediato en, probablemente, una de las muertes más estresantes de un personaje de 16 bits.

> **A DIFERENCIA DE OTRAS FRANQUICIAS, SONIC ES UN PRODUCTO MUY DIFÍCIL DE DESPEGAR DE LA ÉPOCA QUE LO GESTÓ.**

Rápido y peposo

Sin duda, el elemento más llamativo y fantástico de este juego doble es la posibilidad de acceder a una transformación de Sonic que no volvió a aparecer en ninguna de las otras instalaciones de la saga. Y es que, si conseguimos las 7 esmeraldas del Caos en los bonus pertenecientes a *Sonic 3*, al pasar a los bonus de *Sonic & Knuckles* podremos juntar *súper* esmeraldas del Caos y, al recolectar esta nueva tanda, Sonic se podrá transformar en Hyper Sonic. Esto, que para los jugadores de Argentina acostumbrados a los clones que obviaron olímpicamente el lock-on puede parecer un hoax violento y peposo, es una realidad real. Hyper Sonic exagera todo el absurdo que ya es Super Sonic: el erizo titila en un brillo amarillo y verde, se duplica el sprite del personaje cuando corre y adquiere la habilidad de impulsarse en el aire como si hiciera un spin en el suelo. No es un trip de LSD, es el equipo japonés trabajando sin la supervisión de su par americano.

Por la velocidad que toma y esta curiosa habilidad, el personaje se vuelve prácticamente inmanejable y lo más probable es que el jugador termine en un pozo sin fondo o aplastado por alguna plataforma, pero antes disfrutará de hermosos segundos de delirio pasándole por encima a absolutamente todo lo que se cruce por su camino a una velocidad solo conseguible en el mundo real mediante la ingesta de varias latas de Red Bull y 3 horas de viaje en bondi aguantando las ganas de hacer pis.

Por si esto fuera poco, los otros personajes también pueden transformarse, aunque su velocidad no llega a los niveles de Sonic. Knuckles puede acceder a su forma Super y Hyper, ganando con esta última un nuevo ataque que destruye a todos los enemigos en pantalla. El pobre Tails, siempre relegado, solo puede adoptar el estado Super tras conseguir las 14 esmeraldas y, además de la invulnerabilidad, se le suman unos pajaritos (rubios, obvio) que atacan por él.

Llegada

A diferencia de otras franquicias, *Sonic* es un producto muy difícil de despegar de la época que lo gestó. El concepto mismo del juego está fuertemente vinculado con la imagen de Sega en esos años turbulentos en que buscaba con mucha agresividad sacarle el cetro consolero a Nintendo. Lamentablemente, toda esa intensidad no podría durar mucho y, después del pico de éxtasis, la saga entraría en un bajón del que tampoco se salvó la propia compañía. A pesar de que los juegos del erizo nunca se detuvieron (e incluso hay varios exponentes notables en el camino), ninguno pudo alcanzar la completitud de esta obra maestra en dos cartuchos.

> **A LO LARGO DEL JUEGO VAMOS A ENCONTRARNOS NUMEROSAS VECES CON LA SOBRADORA RISITA DE KNUCKLES, SIEMPRE DISPUESTO A DETENER NUESTRO AVANCE.**

Hay argumentos sólidos para decir que *Sonic 3 & Knuckles* es un juego superior a *Super Mario World*, pero nadie podría sostener que el erizo logró destronar a Mario. Sonic, con su espíritu provocador e impaciente, no logró torcer la historia del gaming, aunque sí logró sacudir la industria en un momento refundacional y, sin duda, dejó un impacto profundo en la conciencia gamer. El nerviosismo de Sonic queda como la marca de una época y de una generación demasiado preocupada por llegar primero a todas partes y después no saber bien qué hacer.

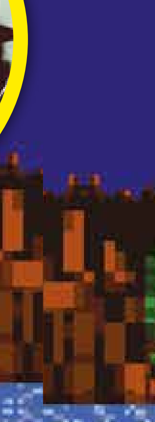




Una de las contribuciones estelares del juego es la participación de Michael Jackson en la composición de la música. Después de la salida de *Moonwalker*, la relación entre Sega y el Rey del Pop posibilitó que en 1992 fuera incluido en el armado del soundtrack para *Sonic 3*. Pero a raíz de la denuncia de abusar sexualmente a su hijo de 13 años, Sega (al igual que otras compañías) decidió despegarse del cantante, lo desvinculó y ordenó retirar la música que se había compuesto para el juego hasta el momento. Sin embargo, el parecido de algunos temas de su discografía con la música de ciertos niveles (Hydrocity/"Bad", Ice Cap/"Smooth Criminal", Carnival Night/"Jam", entre otros) hicieron sospechar a muchos fans que parte de la música original sí había llegado a producción. Lo que por mucho tiempo circuló como un mito, fue confirmado recientemente: en una nota al *Huffington Post*, tanto Howard Drossin como Doug Grisby (dos de los compositores finales de la música de *Sonic 3* y *Sonic & Knuckles*) ratificaron que nunca retiraron los aportes de MJ.

PURO 90'S



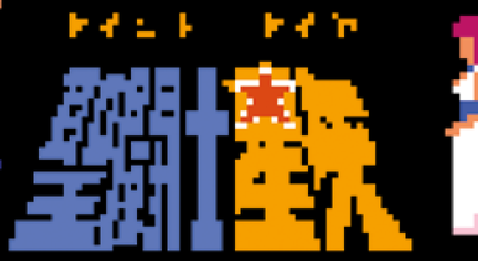






LOS GUARDIANES DEL UNIVERSO, AL TRIUNFAR EL MAL, SIN DUDARLO SALEN A COMBATIR POR UN MUNDO IDEAL.

.JUEGO SAINT SEIYA – OUGON DENSETSU KANKETSU HEN
.PLATAFORMA NES .TXT CARLOS MAIDANA





READY.

DURANTE LOS 90 FUIMOS PRIVIlegiados testigos y partícipes de un gran acontecimiento: el surgimiento de Magic Kids, prodigioso canal de cable que nos abrió la puerta a una infinidad de dibujos animados que jamás nos hubiéramos imaginado ver. Entre ellos, estaban *Los Caballeros del Zodíaco* (*Saint Seiya*).

Analizar la importancia, trascendencia y magnitud de esta serie en la vida de consumidores de los que hoy tenemos más de treinta excedería estas humildes líneas, pero imaginemos (recordemos) lo que significó ver un cartucho de Family Game de *Caballeros del Zodíaco* en esos años de convertibilidad, importaciones y juegos que jamás llegaron a Occidente.

¡A otra dimensión!

Más allá de todos nuestros esfuerzos por ser los más fieles escribas, los passwords obtenidos más allá de la casa de Aioria de Leo jamás funcionaron, nunca supimos si esto se debía a una falla en el juego o si en el original era así. Incluso hoy, con toda la Internet a nuestra disposición, fue imposible hallar cualquier tipo de password de este juego en cuestión.

Así como lo leen, una vez superada la quinta casa, los crípticos códigos dejaban de funcionar **PARA SIEMPRE**.

> *EXISTÍA UN PROBLEMA: EL JUEGO ESTABA TOTAL Y ABSOLUTAMENTE EN JAPONÉS, TODOS SUS TEXTOS E INCLUSIVE SU SISTEMA DE PASSWORDS ERAN TOTALMENTE INDESCIFRABLES, Y ASÍ LO SUFRIMOS.

Santos de Oro

Saint Seiya - Ougon Densetsu Kanketsu Hen fue un peculiar juego de Famicom (Family Game) jamás distribuido fuera de Japón oficialmente, pero el destino quiso que varias copias piratas aparecieran en nuestro país debido al particular éxito de la serie.

Pero existía un problema: el juego estaba total y absolutamente en japonés, todos sus textos e inclusive su sistema de passwords eran totalmente indescifrables, y así lo sufrimos. Con once o doce años, urgía la necesidad de copiar un password de 34 "letritas japonesas" del sistema de escritura hiragana, un silabario totalmente ajeno a nuestro sistema de escritura. Estos grafemas llenaron hojas de cuadernos que nuestros padres miraban con espanto.

Si bien la idea original para esta nota era colocar todos los passwords del juego y así derribar este "mito" de la niñez de que luego de la casa de Aioria dejaban de funcionar, nos fue imposible comprobarlo y fuimos por una salida más expedita.

El cosmos de Athena

Si siguen las siguientes instrucciones, tendrán 999 de vida, 999 de cosmos y toda la reserva de séptimo sentido que puedan desear.

Lo único que deben hacer es mirar la imagen y completar la sección Password con ella. Si se les dificulta mucho encontrar las "letras", pueden seguir las siguientes instrucciones también:

El password consta de cuatro "letras" (hiragana), a continuación ponemos cuántas veces va escrita cada una: **shi (x6), ga (x2), ze (x2), ga (x16), a (x5).**

- **shi está en la columna 2, fila 3.**
- **ga, columna 6, fila 3.**
- **ze, columna 9, fila 4.**
- **a, columna 1, fila 1.**

Ahora comprueben que está igual que la imagen y voilà, el camino para derrotar a Saga y salvar a Athena es un juego de niños. Guarden siempre en su corazón coraje para vencer.


たのしさ∞
セガ・エンタープライゼス
まぢん 画